
Make 'n' Break
45
15
30
Ravensburger

Make 'n' Break

Ravensburger Spiele® Nr. 26 344 8

Autoren: Andrew Lawson, Jack Lawson
Design: Kinetic, DE Ravensburger

Für 2 – 4 Spieler ab 8 Jahren

INHALT

1	Timer
10	Bausteine
80	Baukarten
60	Wertungschips mit den Werten 1 und 10
1	Würfel mit den Zahlen 1, 2 und 3

ZIEL DES SPIELS

Die Karten zeigen Bauwerke, welche die Spieler unter Zeitdruck nachbauen müssen. Je erfolgreicher sie dabei sind, desto mehr Punkte erreichen sie.

VORBEREITUNG

Vor dem ersten Spiel werden die Wertungschips vorsichtig aus der Stanztafel gelöst.

Die Wertungschips werden ebenso wie der Würfel und die Bausteine in der Tischmitte bereitgelegt.

Der jüngste Spieler ist der Startspieler. Sein linker Nachbar erhält den Timer.

...und los geht's

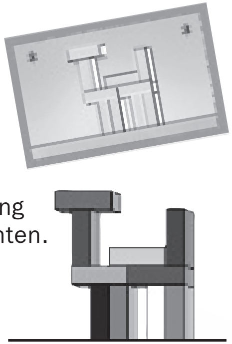
Gespielt wird reihum im Uhrzeigersinn. Der Spieler am Zug (=Baumeister) legt die zehn Bausteine vor und den Stapel mit den Baukarten neben sich bereit.

Danach würfelt er. Sein linker Nachbar stellt die gewürfelte Zahl auf dem Timer ein. Dazu drückt er die Stopptaste und dreht den Knopf zur Zeiteinstellung bis zu der gewürfelten Zahl. Sobald der Baumeister das Startzeichen gibt, drückt sein linker Nachbar die Starttaste des Timers und der Baumeister beginnt mit dem Bauen.



Bauen

Der Baumeister deckt zunächst die oberste Karte des Kartenstapels auf und beginnt sofort, das abgebildete Bauwerk nachzubauen.



Besteht das dargestellte Bauwerk nur aus **grauen** Steinen, muss der Baumeister lediglich die richtige Anordnung der Bausteine beachten. Die Farbe spielt keine Rolle.



Zeigt die Karte ein Bauwerk mit **farbigen** Holzsteinen, muss der Spieler das Bauwerk genau in dieser Anordnung der Farben nachbauen.

Hat er das Bauwerk korrekt vollendet und der Timer läuft noch, dreht er die nächste Karte um und beginnt mit dem nächsten Bauwerk. Dazu stehen ihm wieder alle Bausteine zur Verfügung.

Die Mitspieler passen auf, dass der Baumeister richtig baut. Bemerken sie einen Fehler, machen sie ihn sofort darauf aufmerksam. Er muss den Fehler dann korrigieren. Erst dann darf er die nächste Karte aufdecken.

Hinweis:

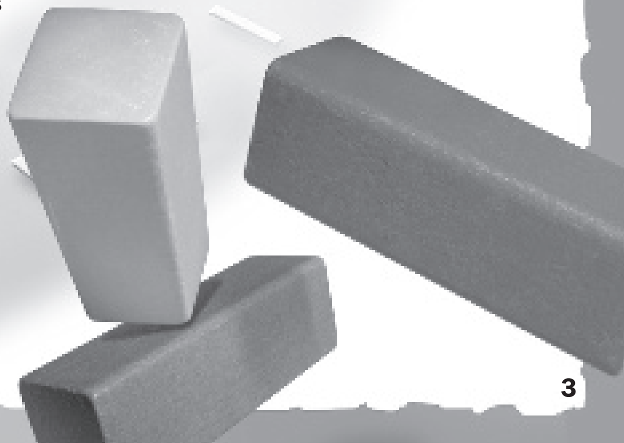
Es sollte sichergestellt sein, dass dem Baumeister immer genügend Baukarten zur Verfügung stehen. Geht der Baukartenstapel zur Neige, werden die abgelegten Karten gut gemischt und als neuer Kartenstapel bereitgelegt, bevor der Spieler mit dem Bauen beginnt.

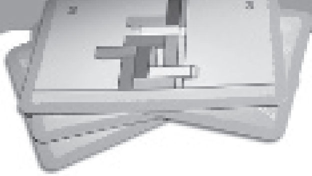
Wertung

Ist die Zeit abgelaufen, zählt der Spieler die auf seinen erfüllten Baukarten angegebenen Punkte zusammen und erhält den Gesamtwert in Chips ausbezahlt. Die nicht vollendete Karte wird nicht gewertet. Sie wird zusammen mit den erfüllten Karten auf den Ablagestapel gelegt. Nach der Wertung eines Spielers werden die Bausteine, der Baukartenstapel und der Timer an den jeweils nächsten Spieler weitergegeben.

Ende des Spiels

Das Spiel endet, nachdem jeder Spieler vier Mal an der Reihe war. Der Spieler mit den meisten Punkten hat sich als bester Baumeister hervorgetan und ist somit der Gewinner des Spiels.







Das Spiel für raffinierte Baumeister

Die Regeln des Grundspiels bleiben bestehen. Der Baumeister kann jedoch Baukarten ablehnen, die ihm zu schwierig oder zu zeitraubend erscheinen. Die abgelehnten Baukarten gibt er während seines Zuges einfach offen an seinen linken Nachbarn weiter, der sich dafür als „Entschädigung“ jeweils sofort einen 1-er Chip aus dem Vorrat nehmen darf.

Ist dieser Spieler nun am Zug, muss er die zuvor abgelehnte(n) Karte(n) zuerst erfüllen. Erst wenn er sie erfüllt hat, darf er eine neue Baukarte vom verdeckten Stapel aufdecken und mit dem Bau beginnen.



Schafft es ein Spieler nicht, die offen vor ihm liegenden Baukarten in seiner Runde zu erfüllen, werden sie auf den Ablagestapel gelegt.

Hinweis:

Lehnt in der letzten Runde der letzte Spieler eine Baukarte ab, so erhält sein linker Nachbar pro abgelehnter Baukarte einen 1er-Chip, ohne die Karte erfüllen zu müssen.

Das Spiel mit „kleinen“ Baumeistern

Spielen „Profis“ mit jüngeren oder auch ungeübten Spielern, werden die Baukarten in zwei Stapel aufgeteilt. Die Karten mit den blauen Zahlen bilden dabei den Stapel für die jüngeren bzw. ungeübten Spieler. Die Baukarten mit den roten Zahlen bilden den Stapel für die „Profis“. Bei der Wertung zählt dann jede Karte nur einen Punkt.


F
Make 'n' Break
45
15
30
Ravensburger

Make 'n' Break

Jeu Ravensburger® n° 26 344 8

Auteurs : Andrew Lawson, Jack Lawson
Design : Kinetic, DE Ravensburger

Pour 2 à 4 joueurs à partir de 8 ans

CONTENU

1 chrono
10 pièces
80 cartes
60 jetons de 1 et 10 points
1 dé numéroté de 1 à 3

BUT DU JEU

Les cartes montrent des constructions que les joueurs doivent réaliser dans un temps imparti. Plus ils y parviendront, plus ils marqueront de points.

PRÉPARATION

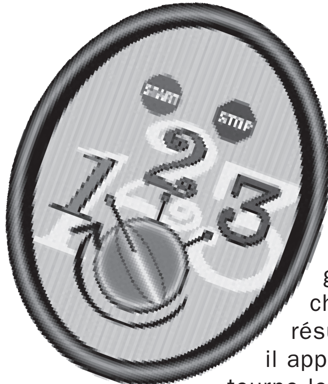
Avant la première partie, détacher soigneusement les jetons de la planche prédécoupée.

Placer les jetons, ainsi que le dé et les pièces au milieu de la table.

Le plus jeune joueur commence. Son voisin de gauche prend le chrono.

ATTENTION, C'EST PARTI !

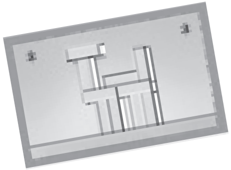
La partie se déroule dans le sens des aiguilles d'une montre. Quand vient son tour, le joueur (= l'architecte), pose les 10 pièces devant lui et la pile de cartes sur le côté.



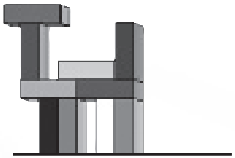
Puis, il lance le dé. Son voisin de gauche règle le chrono selon le résultat du dé : il appuie sur STOP et tourne le bouton jusqu'au chiffre indiqué par le dé. Dès que l'architecte donne le signal, son voisin de gauche déclenche le chrono en appuyant sur START et l'architecte débute sa construction.

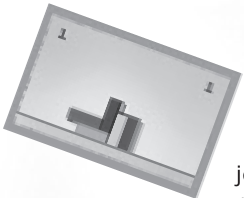
Construction

L’architecte commence par retourner la carte supérieure de la pile et se met immédiatement à réaliser la construction indiquée.

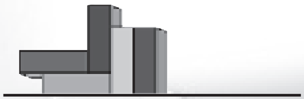


Si cette construction ne comporte que des pièces **grises,** l’architecte ne doit respecter que la position des pièces. Leur couleur n’a aucune importance.





Si la carte montre une construction avec des pièces de **couleur**, le joueur doit la réaliser en respectant les couleurs.



S’il réalise correctement la construction et que le chrono tourne encore, il retourne la carte suivante et s’attaque à la nouvelle construction. Pour cela, il dispose de nouveau de toutes les pièces.

Les autres joueurs surveillent la construction de l’architecte. S’ils remarquent une erreur, ils le préviennent immédiatement. Il doit d’abord la corriger avant de pouvoir retourner la carte suivante.

Important :

Veiller à ce que l’architecte ait toujours assez de cartes disponibles. Si la pile est presque épuisée, mélanger les cartes utilisées pour former la nouvelle pioche, avant que le joueur ne commence à construire.

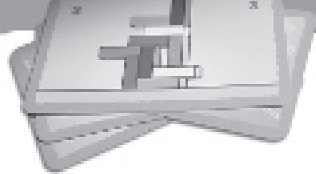
Décompte des points

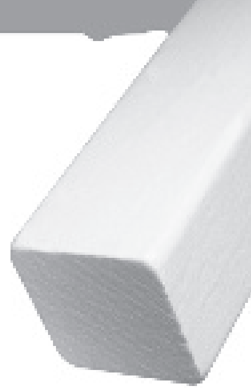
Une fois le temps écoulé, le joueur additionne les points sur les cartes des constructions qu’il a réalisées et gagne la valeur correspondante en jetons. S’il n’a pas réussi à terminer la dernière construction, la carte est ignorée et défaussée avec les autres.

Une fois que le joueur a compté ses points, les pièces, la pile de cartes et le chrono passent aux joueurs suivants.

FIN DE LA PARTIE

La partie prend fin quand chacun a joué 4 fois. Celui qui possède le plus de points gagne le titre de meilleur architecte... et la partie.



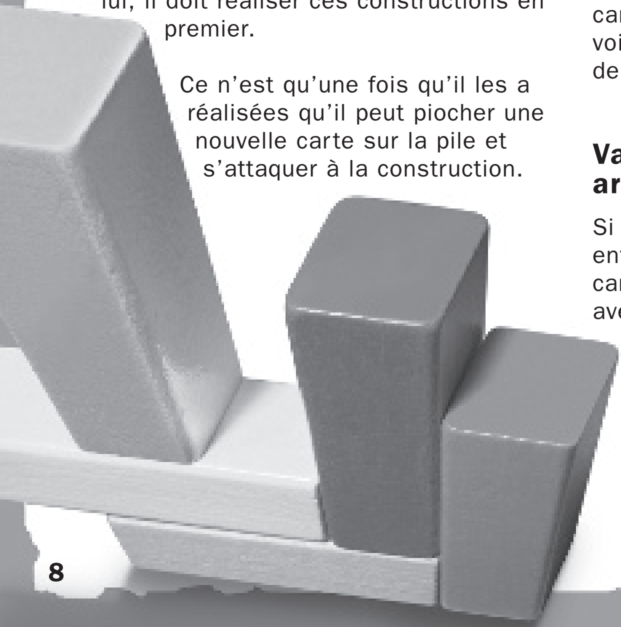


Variante pour les architectes astucieux

Les règles de base restent les mêmes. Mais l'architecte peut décider à tout moment de refuser une carte qui lui paraît trop difficile ou trop longue à réaliser. Pendant son tour, il passe alors cette carte, face visible, à son voisin de gauche, qui peut alors piocher 1 point de la réserve en compensation.

Quand vient son tour, si un joueur possède des cartes refusées devant lui, il doit réaliser ces constructions en premier.

Ce n'est qu'une fois qu'il les a réalisées qu'il peut piocher une nouvelle carte sur la pile et s'attaquer à la construction.



Si, à son tour, le joueur ne parvient pas à réaliser les constructions des cartes face visible devant lui, celles-ci sont défaussées.

Important :

Si le dernier joueur refuse une carte durant le dernier tour de jeu, chaque carte refusée rapporte 1 point à son voisin de gauche, sans qu'il soit obligé de réaliser la construction par la suite.

Variante pour les jeunes architectes

Si des « pros » jouent avec de jeunes enfants ou des novices, séparer les cartes en deux piles : Les cartes avec un chiffre bleu formeront la pile destinée aux joueurs jeunes ou novices ; les cartes avec un chiffre rouge, la pile pour les « pros ». Lors du décompte, chaque carte rapporte 1 point.


I
Make 'n' Break
45
15
30
Ravensburger

Make 'n' Break

Gioco Ravensburger® n° 26 344 1

Autori: Andrew Lawson, Jack Lawson
Design: Kinetic, DE Ravensburger

Per 2–4 giocatori dagli 8 anni in su

CONTENUTO:

- **1** timer
- **10** mattoncini
- **80** carte con le costruzioni
- **60** gettoni di valutazione nei valori da 1 a 10
- **1** dado con i numeri 1, 2 e 3.

OBIETTIVO DEL GIOCO

Le carte mostrano delle costruzioni che i giocatori devono copiare rapidamente. Tante più volte riescono a farlo con successo, e tanti più punti ottengono.

PREPARAZIONE

Prima di incominciare a giocare staccate con attenzione dalla tavola prefustellata i gettoni di valutazione.

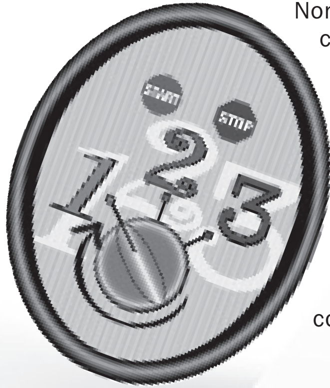
I gettoni di valutazione vengono messi al centro del tavolo così come il dado e i mattoncini.

Il giocatore più giovane sarà il primo ad incominciare. Al suo vicino di sinistra viene dato il timer.

PRONTI... VIA!

Si gioca in senso orario. Il giocatore di turno (costruttore edile) prepara, davanti a sé, i dieci mattoncini e il mazzo di carte con le costruzioni.

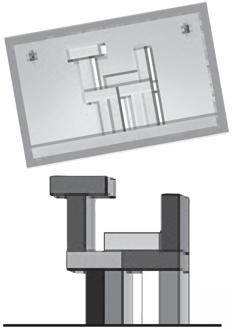
Poi tira il dado. Il vicino alla sua sinistra imposta sul timer il numero che compare sul dado lanciato: Preme il tasto “stop” e ruota il selettore per l’impostazione del tempo fino al numero ottenuto col dado.



Non appena il costruttore dà il segnale di partenza, il vicino alla sua sinistra preme il tasto “start” del timer e il costruttore inizia a comporre...

La costruzione

...scopre innanzitutto la carta in cima al mazzo e poi incomincia subito a copiare l'edificio lì rappresentato.
Se l'edificio illustrato è costituito solo da mattoni grigi, il costruttore deve prestare attenzione soltanto alla disposizione giusta dei mattoni. Il colore non ha alcuna importanza.





Se invece la carta mostra un edificio con mattoni **colorati**, il giocatore deve ricostruire il fabbricato esattamente con la stessa disposizione di colori.

Se egli ha terminato l'opera correttamente e il timer continua a funzionare, gira la carta successiva e inizia un altro edificio. Per fare questo potrà disporre nuovamente di tutti i mattoni.

Se però i concorrenti, che stanno attenti e controllano la fase di costruzione, fanno notare al costruttore che ha sbagliato qualcosa, allora egli deve correggere il suo edificio. Soltanto allora potrà scoprire la carta successiva e cominciare un nuovo fabbricato.

N.B.:

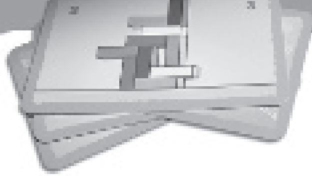
bisogna assicurarsi che il costruttore abbia sempre a disposizione un numero sufficiente di carte. Se il mazzo è terminato si mescolano bene le carte scartate che andranno a formare il nuovo mazzetto dai cui pescare.

Valutazione

Una volta scaduto il tempo, il giocatore somma i punti indicati sulle carte delle quali lui ha realizzato gli edifici e il valore complessivo gli viene pagato in gettoni. Le carte delle costruzioni che non sono state completate non vengono considerate. Queste verranno messe sul mazzo di scarto insieme a quelle degli edifici portati a compimento.
Dopo la valutazione i mattoncini, il mazzo di carte e il timer vengono dati di volta in volta al giocatore successivo.

FINE DEL GIOCO.

Il gioco termina quando ogni giocatore ha passato quattro turni. Il giocatore con il maggior numero di punti è quello che si è distinto come miglior costruttore e perciò è il vincitore del gioco.





Il gioco per costruttori edili esperti

Le regole del gioco di base rimangono le stesse. Il costruttore può però rifiutare in qualsiasi momento una carta di una costruzione che gli sembra troppo difficile o che richiede troppo tempo. Quando è il suo turno egli mostra e consegna questa carta rifiutata al suo vicino di sinistra, il quale è autorizzato a prendersi subito un gettone dalla scorta quale “risarcimento”.
Il giocatore che ha davanti a sé le carte rifiutate è obbligato, per prima cosa, a portarle a compimento quando è il suo turno. Soltanto dopo che le ha realizzate può prendere una nuova carta dal mazzo coperto e iniziare un altro edificio.

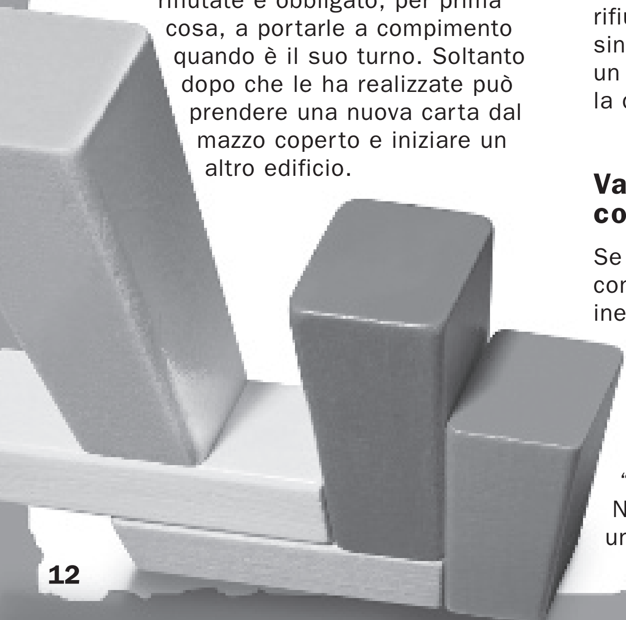
Se durante il suo turno un giocatore non riesce ad eseguire le costruzioni delle carte scoperte davanti a sé, queste verranno accantonate sul mazzo di scarto.

N.B.:

Se nell’ultimo giro l’ultimo giocatore rifiuta una carta, il vicino alla sua sinistra riceverà per ogni carta rifiutata un gettone, senza dover poi realizzare la costruzione.

Variante per i “piccoli” costruttori.

Se i “professionisti” giocano con dei concorrenti più giovani o anche inesperti, le carte dovrebbero essere suddivise in due mazzetti. Le carte con le cifre blu formano il mazzo per i giocatori più giovani ovvero inesperti. Le carte con le cifre rosse costituiscono il mazzetto per i “professionisti”.
Nella valutazione ogni carta vale solo un punto.




Make 'n' Break
GB
USA
45
15
30
Ravensburger

Make 'n' Break

Ravensburger® Game No. 26344 8

By: Andrew Lawson, Jack Lawson
Design: Kinetic, DE Ravensburger

For 2–4 Players, Ages 8 and Up

CONTENTS:

- **1** timer
- **10** wooden building blocks
- **80** building cards
- **60** tokens, values 1 and 10
- **1** die numbered 1, 2 and 3

THE OBJECT OF THE GAME:

The cards show pictures of structures which the players have to copy against the clock. The more successful they are, the more points they receive.

PREPARATION:

Before playing for the first time, carefully remove the tokens from the board.

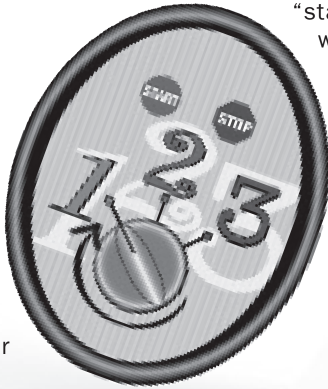
Place the tokens in the middle of the table, together with the die and the building blocks.

The youngest player goes first. The timer goes to the player on his left. Play will continue in a clockwise direction.

HOW TO PLAY:

The player whose turn it is places the ten building blocks in front of him and the stack of shuffled building cards face down to the side.

He rolls the die and the player on his left sets the timer to the number rolled. To do this, the stop button is pressed and the dial turned to that number.

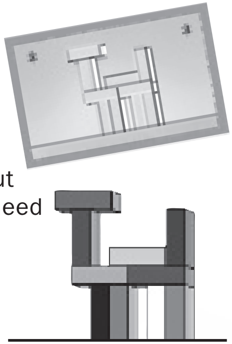


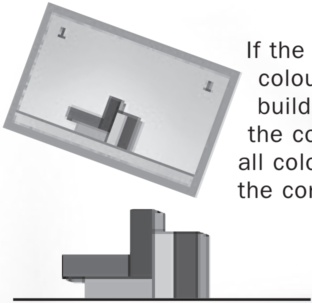
When the builder says “start”, the player with the timer presses the start button on the timer and the builder starts building.

BUILDING:

The builder turns over the top card on the stack and immediately starts to copy the building shown on it

If the picture shows only grey blocks, the builder has to be sure his construction is in the correct order, but the colours do not need to match.





If the picture shows coloured blocks, the builder has to copy the construction with all coloured blocks in the correct places.

If the construction has been completed correctly and the timer is still going, the builder turns over the next card and starts to build with all the building blocks at his disposal.

If the other players indicate that the builder has built something incorrectly, he must correct the error before he can turn over the next card and begin a new construction.

Note:

Ensure that the builder has sufficient building cards. If they run out, shuffle the used cards and place them on the table before the builder begins to build.

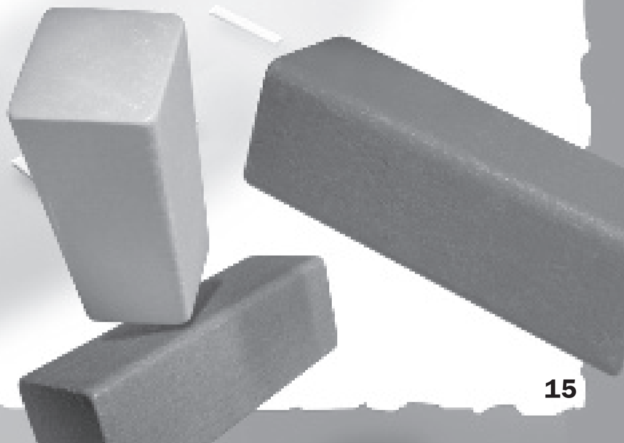
POINTS:

When the time expires, the builder totals the number of points on his completed building cards and receives that amount in tokens.
Incomplete cards are placed on the used stack together with the completed cards.

After scoring, the building blocks, the stack of building cards, and the timer are all passed on to the next player.

END OF THE GAME:

The game ends when every player has had four turns. The player with the most points is the best builder and wins the game.



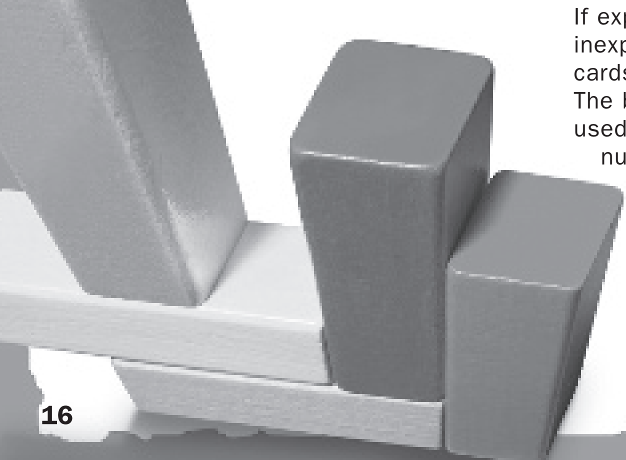




VERSION FOR EXPERT BUILDERS:

The rules are the same as for the basic game; however, the builder may reject a building card at any time if he feels it is too difficult or will take too much time. He simply passes this card face up to the player to his left, who then takes a 1-point token from the pile.

On his turn, a player must complete any rejected cards which are placed face up in front of him. He cannot take a new building card from the stack and begin a new construction until these have been completed.



If a player is unable to complete his building cards during his turn, they are placed on the stack of used cards.

Note:

If a player rejects a building card in the last round, the player on his left receives a 1-point token for each rejected card without having to complete the construction.

THE GAME FOR “NOVICE” BUILDERS:

If expert players are playing with inexperienced players, the building cards should be split into two stacks. The blue-numbered building cards are used by the beginners and the red-numbered cards are for the experts. Each card only counts as one point in the scoring.


NL
Make 'n' Break
45
15
30
Ravensburger

Make 'n' Break

Ravensburger® Spelen Nr. 26 344 8

Auteurs: Andrew Lawson, Jack Lawson
Design: Kinetic, DE Ravensburger

Voor 2–4 spelers vanaf 8 jaar

INHOUD

1 timer
10 bouwstenen
80 bouwkaarten
60 fiches met de waarden 1 en 10
1 dobbelsteen met de cijfers 1, 2 en 3

DOEL VAN HET SPEL

Op de kaarten zijn bouwwerken afgebeeld die de spelers onder tijdsdruk moeten nabouwen. Hoe succesvoller ze daarbij zijn, des te meer punten verdienen ze.

VOORBEREIDING

Maak voor het allereerste spel de fiches voorzichtig los.

De fiches, de dobbelsteen en de bouwstenen worden in het midden van de tafel gelegd.

De jongste speler is de startspeler. Zijn linker buurman krijgt de timer.

...EN HET SPEL BEGINT

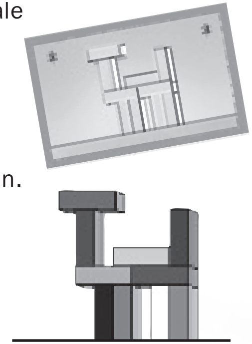
Er wordt rechtsom gespeeld, dus met de wijzers van de klok mee. De speler die aan de beurt is (=bouwmeester), legt de tien bouwstenen voor zich en de stapel bouwkaarten met de afbeeldingen naar beneden, ernaast.

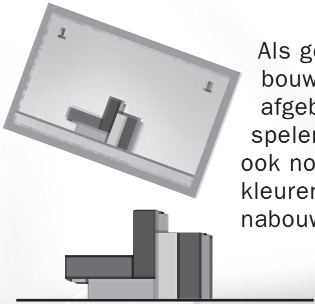
Vervolgens gooit hij de dobbelsteen. Zijn linker buurman stelt het gegooide cijfer op de timer in. Daartoe drukt hij de stopknop in en draait de knop van de tijdsinstelling tot het gegooide cijfer. Hij drukt de startknop in zodra de bouwmeester het startsein geeft en begint te bouwen.



Bouwen

De bouwmeester keert eerst de bovenste kaart van de stapel om en begint meteen het afgebeelde bouwwerk na te bouwen. Als het afgebeelde bouwwerk uit neutrale (grijze) stenen bestaat, hoeft de bouwmeester slechts op de juiste plaats van de bouwstenen te letten. De kleur speelt dan geen rol.





Als gekleurde bouwstenen zijn afgebeeld, moet de speler het bouwwerk ook nog in deze kleurenvolgorde nabouwen.

Als hij het bouwwerk correct heeft voltooid en de timer loopt nog, draait hij de volgende kaart om en begint met het nieuwe bouwwerk. Daarbij staan hem weer alle bouwstenen ter beschikking.

Maken de medespelers (zij letten op en controleren de bouw) de bouwmeester er op attent dat hij een fout heeft gemaakt, moet hij zijn bouwwerk corrigeren. Pas daarna mag hij de volgende kaart omdraaien en met het volgende bouwwerk beginnen.

Aanwijzing:

Het is van belang dat de bouwmeester altijd genoeg kaarten tot zijn beschikking heeft. Voordat de stapel bouwkaarten helemaal op is, moeten de afgelegde kaarten goed geschud als nieuwe stapel klaargelegd worden voor de speler met bouwen begint.

Waardering

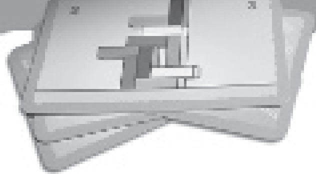
Als de tijd om is, telt de speler de punten op zijn veroverde bouwkaarten bij elkaar. De som krijgt hij in fiches uitbetaald.
Kaarten met bouwwerken die nog niet volledig en correct zijn nagebouwd, tellen niet mee. Zij worden met de gewonnen kaarten op de aflegstapel gelegd.

Na de waardering worden de bouwstenen, de stapel bouwkaarten, de dobbelsteen en de timer aan de volgende spelers door gegeven.

EINDE VAN HET SPEL

Na vier ronden is het spel afgelopen. De speler met de meeste punten is de beste bouwmeester en daardoor winnaar van het spel.







Spelregels voor geoefende bouwmeesters

De regels van het basisspel blijven gelijk. De bouwmeester kan echter te allen tijde een bouwkaart weigeren als die hem te lastig of te tijdrovend lijkt. Deze geweigerde kaart geeft hij tijdens zijn beurt, open aan zijn linker buurman die daarvoor als "vergoeding" direct uit de voorraad een fiche met waarde 1 mag nemen.

Geweigerde bouwkaarten die open voor een speler liggen, moet hij, als hij aan de beurt is, als eerste nabouwen. Uiteraard tellen deze kaarten na voltooiing gewoon mee bij de waardering.



Pas als hij dat gedaan heeft mag hij een kaart van de afneemstapel omdraaien en met het nabouwen daarvan beginnen. Openliggende kaarten die de speler in zijn beurt niet heeft kunnen nabouwen, worden op de aflegstapel gelegd.

Aanwijzing:

als in de laatste ronde de laatste speler een bouwkaart weigert, dan krijgt zijn linker buurman per geweigerde kaart wel een fiche van waarde 1, zonder de kaart te hoeven nabouwen.

Het spel met kleine bouwmeesters

Als geoefende bouwmeesters met jonkies of met ongeoefende bouwmeesters spelen, kunnen de bouwkaarten in twee stapels worden verdeeld. De kaarten met de blauwe getallen vormen dan de stapel voor de jonge resp. ongeoefende bouwmeesters. De kaarten met de rode getallen vormen de stapel voor de geoefende bouwmeesters. Bij de waardering is iedere kaart slechts één punt waard.

224495

Distr. CH:
Carlit+Ravensburger
Grundstr. 9
CH-5436 Würenlos

www.ravensburger.com
Ravensburger Spieleverlag
Postfach 2460
D-88194 Ravensburg